

Sklaven für den Ninja-Gott

Gragg war wütend. Er hatte sich die ganze Zeit schon solche Mühe gegeben. Er hatte den Lehren des Ultravioletten Ninjas gelauscht, ohne dabei einzuschlafen (meistens). Er hatte an einem gewagten Bankeinbruch teilgenommen und sich dabei vollkommen mucksmäuschenstill verhalten (meistens) und er hatte sich sogar beim großen Nin-Bou-Kan-Turnier an die Regeln gehalten (meistens). Und jetzt waren sie hier, im Tempel des Ninja-Gottes und wie geplant hatte er dem Sklavenstein einen so heftigen Schlag versetzt, dass das Ding eigentlich in Tausend Teile zerplatzen müsste. Aber nein, es kam wieder alles ganz anders und jetzt steckte er bis zum Hals in Ninjas. Blaue Ninjas, Weiße Ninjas, Rote Ninjas, Gelbe Ninjas ... und natürlich Schwarze Ninjas, die schlimmsten von allen. Einer von denen war jetzt schon zum zweiten Mal wie aus dem Nichts hinter Gragg aufgetaucht und hatte ihm seinen Dolch in den Rücken gerammt, ohne dass er sich wehren konnte. So eine Gemeinheit!

Wie gesagt: Gragg war wütend. Und das war gut so, denn ein wütender Gragg ist der schlimmste Alptraum für jeden Gegner. Das wusste Gragg besser als alle anderen. Er packte seine Wütende Axt noch fester und spürte, wie sich der Zorn der magischen Waffe mit seinem eigenen zu einer aggressiven Mischung verband. Hinzu kam noch das Ninja-Mojo des Tempels. Zum Glück hatte Gragg nicht den Teil der Ausbildung verschlafen, in dem man ihm erklärte, wie er dieses Mojo in sich aufnehmen und für einen geballten Spezialangriff nutzen konnte. Mit einem zornigen Schrei entlud er das angesammelte Mojo in einem gewaltigen Kraftakt, sprang über zehn Meter weit durch die Luft, die Wütende Axt in einer schneller und schneller werdenden Pirouette um sich herum schwingend, direkt in eine Horde seiner Gegner hinein.

Die Ninjas hatten keine Chance.

„Sklaven für den Ninja-Gott“ ist ein Fantasy-Film zum Nachspielen. Anstatt sich in einen Kinossessel sinken und berieseln zu lassen, haben Sie hier die Möglichkeit, **selbst zum Helden zu werden!** Sie selbst können durch modrige Gänge kriechen, gegen furchteinflössende Monster kämpfen und mit Schätzen reich beladen aus ihren Abenteuern zurückkehren! Durch die Augen Ihres Helden versteht sich, von der Gemütlichkeit des heimischen Spieltisches aus, mit etwas Phantasie und einem Fünkchen Poesie, werden Sie schon bald die Bilder, Geräusche und Gerüche einer fremden Welt vernehmen und mit Ihrem Helden mitfiebern, als ob Sie an seiner Seite ins Abenteuer zögen. Viel mehr als bei einem normalen Film!



WAS IST DAS FÜR EIN SPIEL? WIE LÄUFT ES AB?

Dies ist sicherlich die wichtigste Frage, die Sie als derjenige, der dieses Buch erworben und das Spiel seinen Freunden vorgeschlagen hat, zu hören bekommen werden. Hier die Antwort, die Sie Ihren Mitspielern geben können, bevor es losgeht:

„Sklassen für den Ninja-Gott“ ist ein Fantasy-Film zum Nachspielen. Ich bin der „Erzähler“, ich werde euch während des Spiels also eine Menge erzählen. Ihr seid die „Helden“. Das heißt, jeder von euch sucht sich aus den acht zur Verfügung stehenden Helden einen aus und steuert diesen als seine Spielfigur. Nach der Auswahl eurer Helden geht das Spiel auch schon los. Alles weitere erkläre ich während des Spiels.

IST ES NÖTIG, SICH VORHER DIE REGELN DURCHZULESEN?

Der Erzähler sollte sich die Regeln des Spiels auf den Seiten 5 bis 19 einmal durchlesen, bevor das Spiel beginnt. Hilfreich sind auch die „Tipps für den Erzähler“ ab Seite 20. Die Spieler dürfen die Regeln ebenfalls lesen, wenn sie wollen, dazu besteht aber keine Notwendigkeit. Im Grunde genügt es, wenn sich jeder einen Helden aussucht und das Spiel beginnt, alles weitere, z.B. wie Herausforderungen funktionieren oder wie ein Kampf abläuft, lässt sich am besten während des Spiels erklären. Auf **www.kaphornia.de** gibt es außerdem umfangreiche Spielbeispiele, in denen jeweils ein komplettes Kapitel eines Abenteuers Schritt für Schritt durchgegangen wird.

VORBEREITUNGEN FÜR DAS SPIEL

SPIELERANZAHL

Um „Sklassen für den Ninja-Gott“ zu spielen, werden mindestens drei Teilnehmer benötigt. Einer davon übernimmt die Rolle des **Erzählers**, die anderen sind die **Spieler** und übernehmen jeweils die Rolle eines **Helden**. Zur Auswahl stehen acht verschiedene Helden, die auf den Seiten 24 bis 39 beschrieben werden; jeder Spieler darf sich einen passenden Helden aussuchen. Die Maximalzahl an Helden ist unbegrenzt, empfehlenswert ist jedoch eine Gruppe aus drei bis fünf Helden und einem Erzähler. Bei Spielen mit mehr als vier Helden erhöht sich die Spieldauer pro zusätzlichem Helden um etwa eine halbe Stunde. Nehmen zwei Spieler am Spiel teil, dann darf jeder von ihnen zwei Helden gleichzeitig spielen.

Am stimmungsvollsten ist es, wenn in der Heldengruppe jeder Held nur einmal vorkommt. Wenn aber zwei Spieler unbedingt ein und denselben Helden spielen wollen, so dürfen sie dies ruhig tun – es handelt sich dann um Zwillige. Beachten Sie dabei aber, dass sich die Wirkungen besonderer Eigenschaften wie „Kampfsegen“ und „Kampfgesang“ **nicht** addieren, wenn sie von zwei oder mehr Helden beherrscht werden!



BESONDERE ANMERKUNG ZUM ABENTEUER "SKLAVEN FÜR DEN NINJA-GOTT"

Das hier vorliegende Abenteuer unterscheidet sich von den anderen Kaphornia-Abenteuern durch eine erhöhte Komplexität. Es ist zwar eigenständig spielbar und setzt nicht zwingend voraus, dass die Spieler zuvor schon andere Kaphornia-Abenteuer gespielt haben, aber dennoch empfehlen wir frischen Spieleinsteigern, zunächst ein oder zwei der kostenlos auf www.kaphornia.de zum Download zur Verfügung stehenden Einführungsabenteuer zu spielen, bevor sie sich an „Sklaven für den Ninja-Gott“ heranwagen.

Aufgrund der Komplexität insbesondere des 3. Aktes erhöht sich die Spieldauer gegenüber den üblichen 3 Stunden auf 4 bis 5 Stunden.

BENÖTIGTE SPIELMATERIALIEN

Zum Spielen benötigen Sie ...

... den **Spieltisch**. Es sollte ein Tisch sein, an dem der Erzähler und seine Helden bequem beisammen sitzen können. Alles, was mit dem Spiel nichts zu tun hat, sollte vom Tisch geräumt werden.

... eine Fotokopie von jedem der acht **Heldendokumente** auf Seite 24 bis 39, damit sich jeder Spieler einen davon aussuchen kann. Die Heldendokumente finden Sie auch als Download auf www.kaphornia.de.

... einen **Stift** für die Helden, damit sie während des Spiels Änderungen an ihrem Heldendokument vornehmen können. (Dies kommt nur ganz selten vor.)

... ausreichend **Würfel**. Durchforsten Sie Ihre Brettspielesammlung und legen Sie alle Würfel auf den Spieltisch, die Sie finden können. Die Rede ist hierbei von den ganz normalen, sechsseitigen Würfeln. Benötigt werden für den Anfang etwa 15 Würfel, aber je mehr man hat, desto besser.

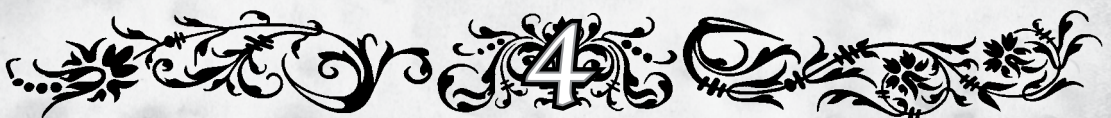
... **Glassteine** oder **Münzen**, die während des Spiels als Spielmarken verwendet werden können. Auch hierfür forsten Sie am besten Ihre Brettspielesammlung durch. Glassteine oder Pappmarker eignen sich ideal zur Darstellung der Ausdauerpunkte (Seite 7) sowie Pokerchips oder Münzen zur Darstellung der Schicksalspunkte (Seite 8).

... Getränke und Knabberzeug.

Um das Spiel übersichtlicher zu gestalten, können Sie die Karten aus dem Anhang ab 103 fotokopieren und ausschneiden und den Helden während des Spiels zur gegebenen Zeit aushändigen. Die Karten befinden sich ebenfalls als Download auf www.kaphornia.de.

UND JETZT?

Jetzt geht es los. Schlagen Sie Seite 40 auf und entführen Sie die Helden in ein Reich der Fantasie!



SPIELREGELN

DIE SPIELWERTE DER HELDEN

Neben seiner Vorgeschichte und seiner Persönlichkeit zeichnet sich jeder Held durch **Spielwerte** aus. Mit diesen stellt er sich während des Spiels den vom Erzähler gestellten **Herausforderungen** (Seite 10).

Spielwerte sind...

... die **Fertigkeiten**. Diese Spielwerte zeigen an, was der Held in seiner Jugend gelernt hat, womit er sich besonders gut auskennt, aber auch, wo seine Schwächen liegen. Je höher ein Fertigkeitenswert ausfällt, desto besser kennt sich der Held mit dieser Fertigkeit aus. Insgesamt gibt es zwölf Fertigkeiten: Nahkampf, Fernkampf, Widerstand, Reflexe, Charisma, Heimlichkeit, Klettern, Körperkraft, Laufen, Wahrnehmung, Willenskraft und Wissen.

... **besondere Eigenschaften**. Hierunter fallen die speziellen Begabungen eines Helden. Auch der Besitz von speziellen Ausrüstungsgegenständen und die Zaubersprüche von magisch begabten Helden werden als besondere Eigenschaften behandelt.

... die **Ausdauerpunkte**. Diese stellen die Zähigkeit des Helden dar. Gelingt den Gegnern ein Angriff, bewahren diese Punkte den Held davor, zu Boden zu gehen.

... **Schicksalspunkte**. Diese Punkte repräsentieren die seelischen Reserven des Helden, sein Glück, sein Karma sowie dieses gewisse Etwas, das ihn zu einem Helden macht. Schicksalspunkte sind das Zünglein an der Waage, denn mit ihnen können Würfelwürfe verbessert und besondere Eigenschaften aktiviert werden.

DIE FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten umfassen alle Bereiche, in denen sich ein Held beweisen muss, um den Hindernissen und Widrigkeiten eines Abenteurerlebens zu begegnen. Natürlich kann ein Held nicht in allen diesen Bereichen herausragend sein, es wird immer auch Fertigkeiten geben, in denen er sich nicht so gut auskennt.

Fertigkeiten haben bei Helden anfangs einen Wert zwischen 8 und 13. Ein Wert von 8 bedeutet, dass der Held in diesem Bereich unterdurchschnittlich veranlagt ist. Mit einem Wert von 11 ist er in der dazugehörigen Fertigkeit bereits talentiert oder gut trainiert, während ein Wert von 13 eine herausragende Veranlagung darstellt.

Nahkampf

Auf kurze Entfernung wird jede Waffe in der Hand eines geübten Nahkämpfers zu einem tödlichen Werkzeug. Egal ob Schwert, Axt oder mit bloßen Fäusten, wenn er das Weiße im Auge seines Gegners sehen kann, ist der Nahkämpfer in seinem Element. Jeder Held hat die Möglichkeit, im Nahkampf zu kämpfen, einige Helden sind dabei aber deutlich besser als andere.



Fernkampf

Einige Helden haben sich darauf spezialisiert, ihre Gegner aus der Distanz anzugreifen, vor allem Pfeil und Bogen sowie Armbrust erweisen sich dabei als äußerst wirksam. Jeder Held hat die Möglichkeit, im Fernkampf zu kämpfen, einige Helden sind dabei aber deutlich besser als andere.

Widerstand

Im Kampf ist Widerstand das Gegenstück zur Nahkampf-Fertigkeit: Mit ihr verteidigen sich die Helden mit Blocks, Paraden und schnellen Ausweichmanövern gegen die Nahkampfangriffe ihrer Gegner. Außerdem gelingt es Helden mit hohem Widerstandswert eher, Unfälle oder Stürze aus großer Höhe unverletzt zu überstehen.

Reflexe

Was Widerstand für den Nahkampf ist, sind die Reflexe für den Fernkampf: Mit ihnen stellt sich der Held Fernkampfangriffen. Auch abseits des Kampfs retten gute Reflexe oft den Tag, indem sie z.B. den Helden einem herabfallenden Stein ausweichen lassen. In seltenen Fällen decken die Reflexe auch die Fingerfertigkeit eines Helden im Umgang mit filigranen Objekten ab.

Charisma

Will ein Held eine andere Person von der eigenen Sicht der Dinge überzeugen, überreden, aushorchen oder einfach gut dastehen, so wird er auf diese Fertigkeit zurückgreifen. Aber auch wenn es darum geht, einen Gegner mit einer Drohgebärde einzuschüchtern, liegt man mit Charisma immer noch richtig.

Heimlichkeit

Mit dieser Fertigkeit kann man sich möglichst leise und unauffällig verhalten, wenn es darauf ankommt. Neben der lautlosen Bewegung deckt sie auch die Fähigkeit des Helden ab, sich ein gutes Versteck zu suchen und sich für längere Zeit darin aufzuhalten, ohne sich durch eine Bewegung oder ein unkontrolliertes Husten zu verraten.

Klettern

Rauf und Runter, mit Händen und Füßen oder zur Not nur mit den Händen, möglichst schnell, möglichst sicher, unter der richtigen Verwendung von Kletterausrüstung, falls vorhanden. All dies zeichnet einen guten Kletterer aus.

Körperkraft

Wenn es bei einer Herausforderung um nichts anderes geht als um pure Muskelmasse, dann ist diese Fertigkeit gefragt. Stangen verbiegen, tonnenschwere Gewichte heben oder einen Gegner im Armdrücken niederringen? Mit einer hohen Körperkraft ist das alles kein Problem.

Laufen

Die Laufen-Fertigkeit dreht sich um die Beweglichkeit und Schnelligkeit eines Helden, aber auch um seine Balance und Fitness. Wenn es gilt, einem fliehenden Gegner auf den Fersen zu bleiben oder selbst vor einer Monsterhorde zu flüchten, kommt die Laufen-Fertigkeit zum Einsatz.



Wahrnehmung

Die Wahrnehmung umfasst alle Sinne des Helden einschließlich seiner Intuition. Mit einer hohen Wahrnehmung bemerkt er nicht nur vieles, er erkennt auch schneller, worum es sich handelt, und kann sich besser darauf vorbereiten. In der Wildnis ist eine gute Wahrnehmung unerlässlich, um das Ziel sicher zu erreichen.

Willenskraft

Ein Held mit starkem Willen verschließt sich vor Einflüsterungen und Beeinflussungen, widersteht dem Blick eines feindlichen Zauberers – oder den Reizen einer bezaubernden Nymphe. Diese Fertigkeit wird eingesetzt, um sich gegen Zaubersprüche und übernatürliche Angriffe zu verteidigen. Außerdem ist sie in beängstigenden Situationen gefragt, wenn die Helden ihren sprichwörtlichen Heldenmut unter Beweis stellen müssen.

Wissen

Das Bücherwissen des Helden und seine Allgemeinbildung. Wissen kommt zum Einsatz, wenn Sachverhalte analysiert oder kluge Entscheidungen getroffen werden müssen. Es hilft außerdem bei der Recherche nach bestimmten Informationen. Auch bei der Bedienung oder Reparatur von technischen Geräten ist die Wissens-Fertigkeit gefragt.

AUSDAUERPUNKTE

Echte Helden zeichnen sich nicht nur durch ihr Können aus, sondern auch dadurch, dass sie im Falle eines Scheiterns nicht sofort klein begeben. Wo andere aufgeben oder sich zur Flucht wenden würden, beißen Helden die Zähne zusammen und kämpfen weiter. Diese Zähigkeit wird mithilfe von Ausdauerpunkten dargestellt.

Im Heldendokument ist angegeben, mit wie vielen Ausdauerpunkten der Held ins Abenteuer startet. Während des Spiels sind diese ständigen Veränderungen unterworfen und sollten deshalb mit passenden Spielmarken dargestellt werden. Am besten eignen sich Pappmarker oder Glassteine.

Sinkende Ausdauer

Helden führen ein gefährliches Leben. Schlingpflanzen versuchen ihnen die Luft abzudrücken, wilde Bestien schlagen mit messerscharfen Pranken nach ihnen, sie werden von Steinlawinen, Wasserfluten und Flammenwänden bedroht. Alle diese Gefahren, wenn man ihnen nicht erfolgreich widersteht, führen zum Verlust von Ausdauerpunkten. Sobald die Ausdauer eines Helden auf diese Weise auf 0 gesunken ist, bricht er bewusstlos zusammen und kann nicht mehr ins Geschehen eingreifen. Um wieder einsatzfähig zu werden, stehen ihm die drei folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

Adrenalinstoß

Gutes altes Adrenalin! Ein bewusstloser Held darf jederzeit 1 Schicksalspunkt (siehe unten) ausgeben, um seine Ausdauerpunkte von 0 auf 1 anzuheben und dadurch wieder einsatzfähig zu werden. Während eines Kampfes verbraucht der Adrenalinstoß die Handlung des Helden. In der laufenden Runde zählt er noch als bewusstlos und erwacht erst zu Beginn der nächsten Runde mit 1 Ausdauerpunkt.



Heilzauber/Heiltrank

Wenn ein Held keinen Schicksalspunkt einsetzen will oder kann, um wieder ins Geschehen einzusteigen, muss er sich in die vertrauenswürdigen Hände eines Heilers begeben. Helden, die über die besondere Eigenschaft „Heilzauber“ oder einen Heiltrank verfügen, können ihren bewusstlosen Kameraden Ausdauerpunkte zurückgeben und sie dadurch unverzüglich wieder auf die Beine bringen – der Held ist sofort wieder bei Bewusstsein und kann normal agieren. Während eines Kampfes kostet die Anwendung solcher Heilmaßnahmen allerdings eine Handlung. Durch Heilung können die Ausdauerpunkte auch über 1 hinaus gesteigert werden, jedoch niemals über den im Heldendokument angegebenen Startwert.

Die Zeit heilt alle Wunden

Ist niemand Hilfreiches in der Nähe, erwacht ein bewusstloser Held am Ende eines Aktes mit 1 Ausdauerpunkt. Wie gesagt: Helden sind hart im Nehmen. Sollten allerdings zu irgendeinem Zeitpunkt **alle** Helden in der Gruppe bewusstlos sein, so endet das Abenteuer sofort und die Helden haben verloren (selbst wenn sie zu diesem Zeitpunkt noch Schicksalspunkte übrig haben), es sei denn, der Abenteuertext besagt ausdrücklich etwas anderes.

Am Ende eines Abenteuers werden die Ausdauerpunkte wieder auf den im Heldendokument genannten Wert gesetzt.

SCHICKSALSPUNKTE

Helden wurden vom Schicksal dazu auserkoren, große Taten zu vollbringen. Dies wird durch Schicksalspunkte dargestellt, die es einem Helden erlauben, über sich selbst hinauszuwachsen, wenn es darauf ankommt. Ein Held sollte allerdings sorgsam mit seinen Schicksalspunkten umgehen, denn er hat nicht unbegrenzt viele davon zur Verfügung.

Zu Beginn eines Abenteuers verfügt jeder Held über eine Anzahl Schicksalspunkte, die seinem Schicksalspunkte-Wert im Heldendokument entspricht. Da sich die Anzahl der Schicksalspunkte eines Helden ständig verändern, sollten sie durch passende Spielmarken angezeigt werden. Am besten eignen sich dafür Münzen oder Pokerchips. Wenn ein Held 1 Schicksalspunkt einsetzt, wird dieser verbraucht und abgelegt.

Am Ende jedes Aktes erhält jeder Held 3 zusätzliche Schicksalspunkte hinzu, ihre Anzahl darf dadurch auch über den im Heldendokument genannten Startwert steigen.

Am Ende eines Abenteuers werden die Schicksalspunkte wieder auf den im Heldendokument genannten Wert gesetzt.

Schicksalspunkte können auf folgende Weise verwendet werden:

Aktivierung einer besonderen Eigenschaft

Einige besondere Eigenschaften (siehe unten) können nur genutzt werden, wenn der Held zuvor einen oder mehrere Schicksalspunkte investiert. Die genauen Schicksalspunkte-Kosten hängen von der Eigenschaft ab und sind in ihrer Beschreibung aufgeführt.



Sich Mühe geben

Wenn ein Held bei einer Herausforderung (siehe Seite 10) gewürfelt hat und vom Erzähler mitgeteilt bekommt, dass die Erfolge nicht ausreichen, um die Herausforderung zu bestehen, darf der Held 1 Schicksalspunkt verbrauchen, um sofort 3 weitere Würfel zu werfen und alle dabei erzielten Erfolge zu seinem vorhergehenden Wurf Ergebnis hinzuzuaddieren. Dies darf jeder Held einmal pro Herausforderung tun.

Adrenalinstoß

Mithilfe von 1 Schicksalspunkt kann sich ein bewusstloser Held wieder auf die Beine bringen, siehe Seite 7.

ERZÄHLER-SCHICKSALSPUNKTE

Ein echtes Abenteuer zeichnet sich durch große Spannung aus. Wird es den Helden gelingen, die vor ihnen liegenden Hindernisse zu überwinden, oder werden sie kläglich scheitern? Wenn sich die Helden sehr klug anstellen und einen glücklichen Tag haben, werden ihnen ihre Heldentaten leichter fallen als an anderen Tagen. Um auch für extrem erfolgreiche Helden die Spannung aufrecht zu erhalten, hat der Erzähler die Möglichkeit, die zu bestehende Aufgabe noch schwieriger und gefährlicher zu gestalten, als sie ohnehin schon ist. Im Gegenzug wird aber auch die Belohnung der Helden größer ausfallen, wenn es ihnen unter erschwerten Bedingungen gelingt, das Abenteuer zu bestehen. All dies wird mit **Erzähler-Schicksalspunkten** dargestellt.

Die Erzähler-Schicksalspunkte funktionieren anders als die der Helden. Zu Beginn eines Abenteuers hat der Erzähler keinen einzigen Schicksalspunkt. An bestimmten Stellen des Abenteuers darf er allerdings einen oder mehrere Schicksalspunkte nehmen und dadurch bestimmte Erzähler-Aktionen aktivieren, die den Helden das Leben schwer machen. Für jeden Schicksalspunkt, den der Erzähler während des Abenteuers sammelt, erhöht sich die Erfahrungspunkte-Belohnung der Helden am Ende des Abenteuers um 5, es ist also durchaus im Interesse der Helden, sich dem Erzähler so stark wie möglich zu präsentieren, damit er ihnen eine Menge Steine in den Weg legt und sich so ihre Belohnung bei Spielende erhöht.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Besondere Eigenschaften heben einen Helden von seinen Mitstreitern ab. Sei es ein besonderes Talent, eine besondere Ausbildung, der Zugang zu mystischen Kräften oder ein spezieller Gegenstand im Besitz des Helden – all diese Dinge werden als besondere Eigenschaften bezeichnet. Über welche besonderen Eigenschaften ein Held verfügt und wie diese funktionieren, ist in seinem Heldendokument angegeben.



HERAUSFORDERUNGEN UND WIE MAN SIE BESTEHT

Im Laufe eines Abenteuers werden die Helden immer wieder mit Situationen konfrontiert, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht, sondern von den Fähigkeiten der Helden sowie einem Quentchen Glück abhängen. Dies wird als „Herausforderung“ bezeichnet. Eine Herausforderung wird immer in den folgenden Schritten durchgeführt:

1) DIE HERAUSFORDERUNG AUSSPRECHEN

Der Erzähler fordert den oder die Helden dazu auf, auf eine bestimmte Fertigkeit zu würfeln. Welche Fertigkeit gefordert ist, wird vom Abenteuertext vorgegeben: „Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Name der Fertigkeit [Mindestwurf]** stellen.“ Der Erzähler liest nur vor, welche Fertigkeit gefordert ist, er liest nicht den Mindestwurf vor!

2) DIE WÜRFELANZAHL ERMITTELN

Der Held schaut auf dem Heldendokument nach, welchen Wert der Held in der geforderten Fertigkeit besitzt. In einigen Fällen können durch besondere Eigenschaften oder Abenteuersituationen weitere Würfel hinzukommen, die gewürfelt werden dürfen. Manchmal wird die Anzahl der zu würfelnden Würfel auch reduziert. Das Ergebnis aus dem Fertigkeitswert mit diesen positiven bzw. negativen Modifikatoren ergibt die Würfelanzahl.

WÜRFELANZAHL = Fertigkeit +/- Modifikatoren

3) WÜRFELN UND ERFOLGE ZÄHLEN

Der Held würfelt mit so vielen Würfeln, wie vom Handlungswert vorgegeben, dies nennt „**sich der Herausforderung stellen**“. Interessant sind für ihn nur die Würfelergebnisse, die eine Fünf oder Sechs zeigen: Der Held zählt sie ab; jeder von ihnen ist ein sogenannter „Erfolg“. Die Zahl der Erfolge teilt er dem Erzähler mit.

ERFOLG = Alle Würfel, die eine 5 oder 6 zeigen

4) ERFOLGE VERGLEICHEN

Die Zahl in eckigen Klammern hinter der geforderten Fertigkeit ist der **Mindestwurf**. Dies ist die Anzahl an Erfolgen, die der Held mindestens würfeln muss, damit sein Held die Herausforderung besteht. Nach dem Würfeln vergleicht der Erzähler die erzielten Erfolge mit den benötigten Erfolgen. Hat der Held mindestens so viele Erfolge erzielt wie nötig, so hat er die Herausforderung bestanden, kommt er dagegen auf weniger Erfolge, so ist er an der Herausforderung gescheitert.

Doch halt! Im Falle eines Scheiterns ist noch nicht alles verloren! Der Erzähler teilt dem Held in diesem Fall mit, dass die Erfolge nicht ausreichen. Der darf nun entscheiden, noch Schicksalspunkte einzusetzen (mehr dazu siehe Seite 9) oder besondere Eigenschaften zu aktivieren, um zusätzliche Würfel zu würfeln und doch noch die nötige Anzahl Erfolge zu erzielen.



5) DIE AUSWIRKUNGEN

Die Folgen eines Erfolgs oder Misserfolgs sind immer von der Situation abhängig. Im Kampf geht es meist darum, die Gegner zu besiegen oder Schaden von sich selbst oder Freunden abzuwenden (mehr zum Thema Kampf siehe nächstes Kapitel). Außerhalb eines Kampfes wird vom Abenteuer genau vorgegeben, wie im Falle eines Erfolges oder Misserfolgs zu verfahren ist. War der Held erfolgreich, so liest der Erzähler den bei „**Erfolg**“ aufgeführten Vorlesetext vor und wendet die darunter aufgeführten Spielwirkung an. Ist der Held dagegen gescheitert, so kommen der bei „**Misserfolg**“ aufgeführte Vorlesetext und die darunter genannten Spielwirkungen zur Anwendung. In einigen Fällen ist nur ein Vorlesetext angegeben und es gibt keine Spielwirkungen.

Beispiel: Gragg der Barbar stellt sich einer Herausforderung auf Körperkraft (5). Der Spieler schaut auf Graggs Heldendokument bei „Körperkraft“ nach (Seite 24) und sieht, dass dort die Zahl „17“ steht. Er nimmt deshalb siebzehn Würfel und würfelt sie. Anschließend schaut er sich die Würfelergebnisse an: Er hat dreimal die „1“, viermal die „2“, viermal die „3“, zweimal die „4“, einmal die „5“ und dreimal die „6“ gewürfelt. Insgesamt zeigen vier Würfel entweder eine „5“ oder eine „6“ an, deshalb hat Gragg vier Erfolge erzielt. Er sagt dem Erzähler: „Ich habe vier Erfolge.“

Der Erzähler teilt ihm nun mit, dass die Erfolge nicht ausreichen, um die Herausforderung zu bestehen. Gragg entscheidet daraufhin, einen Schicksalspunkt abzugeben und darf dafür drei zusätzliche Würfel würfeln. Diese zeigen die Ergebnisse „2“, „4“ und „5“. Die „5“ bedeutet einen zusätzlichen Erfolg, somit hat Gragg nun insgesamt fünf Erfolge. Der Erzähler liest den bei „Erfolg“ aufgeführten Vorlesetext vor und wendet die darunter genannten Spielwirkungen an.

HERAUSFORDERUNGS-TERMINOLOGIE

Für einen reibungslosen Ablauf enthält der Abenteuertext klare Regieanweisungen für den Erzähler. Dazu gehört auch die Formulierung, **wer** sich jeweils einer Herausforderung stellen muss. Grundsätzlich gibt es drei verschiedene Formulierungen:

- 1) **„Ein bzw. der Held muss sich einer Herausforderung auf XYZ stellen.“** In diesem Fall stellt sich nur ein einzelner Held der genannten Herausforderung. Im Falle einer Sonderhandlung während eines Kampfes (siehe Seite 12) ist dies der Held, der die Sonderhandlung durchführt, es sei denn der Text der Sonderhandlung sagt etwas anderes aus. Im Falle einer Herausforderung außerhalb eines Kampfes müssen sich die Helden entscheiden, wer von ihnen sich der Herausforderung stellen soll, bevor gewürfelt wird. Nur dieser Held darf sich an der Herausforderung versuchen. Scheitert er, so ist die Herausforderung für die gesamte Gruppe misslungen.
- 2) **„Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf XYZ stellen.“** In diesem Fall muss sich jeder Held der Herausforderung stellen. Jeder Held würfelt für sich und wendet das Ergebnis eines Erfolges oder Misserfolgs für sich an. Bei solchen Herausforderungen ist es gut möglich, dass einige Helden erfolgreich sind und andere nicht.
- 3) **„Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf XYZ stellen.“** In diesem Fall muss jeder Held der Gruppe einen Herausforderungs-Wurf auf die gefragte Fertigkeit ablegen und alle Erfolge werden zusammenaddiert, bevor die Summe mit dem Mindestwurf verglichen wird. Das Ergebnis beeinflusst die gesamte Gruppe, die Helden sind also gemeinsam erfolgreich oder gemeinsam erfolglos. Bei einer gemeinsamen Herausforderung darf jeder beteiligte Held 1 Schicksalspunkt ausgeben, um zusätzliche Würfel zu würfeln und so das Gesamtergebnis zu verbessern. Dies dürfen die Helden in einer beliebigen Reihenfolge tun, aber jeder von ihnen nur maximal einmal pro Herausforderung.



DIE GEGENSEITE UND WIE MAN SIE BEKÄMPFT

Während eines Abenteuers treffen die Helden auf eine Vielzahl von Gegnern, die besiegt werden müssen, damit das Abenteuer weitergehen und schlußendlich erfolgreich abgeschlossen werden kann. Ein solcher **Kampf** besteht aus einer Reihe von spannenden Herausforderungen: die Helden müssen einerseits ihre Gegner erfolgreich angreifen und besiegen, und andererseits verhindern, von ihren Gegnern niedergestreckt zu werden.

DIE SPIELWERTE DER GEGNER

Wie die Helden weist auch die Gegenseite Werte und Eigenschaften auf. Die Gegner haben jeweils einen Wert für Verteidigung, Angriff, Schaden und Ausdauer. Dazu werden noch die Manöver und besonderen Eigenschaften beschrieben, außerdem Tipps für den Erzähler zur Darstellung der gegnerischen Ausdauer sowie die Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um den Kampf zu beenden. Alle diese Informationen stehen den Helden während des gesamten Kampfes zur Verfügung, üblicherweise indem der Erzähler die Gegnerkarten aus dem Anhang fotokopiert und den Helden während des Kampfes zur Verfügung stellt. Die einzige Information, die vor den Helden geheim gehalten wird, ist die Bedingung für das Kampfbende, um die Spannung zu bewahren.

- ◆ Gegen den **Angriffswert** muss sich ein Held verteidigen, wenn der Gegner ihn attackiert. Der Wert gibt die Zahl der Erfolge vor, die vom Held erreicht werden muss, um Schaden abzuwenden. Hinter dem Angriffswert ist in Klammern angegeben, mit welcher Fertigkeit sich der Held gegen den Angriff verteidigen muss: Widerstand, Reflexe oder Willenskraft.

Einige Gegner verfügen über mehrere verschiedene Angriffe. In diesem Fall sind sie alle hintereinander aufgeführt, gefolgt von der für den Helden vorgeschriebenen Verteidigungsfähigkeit in Klammern.

- ◆ Der **Schadenswert** gibt an, wie viel Ausdauer der Held bei einem erfolgreichen Angriff verliert. Hinter dem Schadenswert ist in Klammern angegeben, um was für eine Art von Angriff es sich handelt, damit die Helden wissen, gegen was sie sich da verteidigen.

Bei Gegnern mit mehreren Angriffen ist für jede Angriffsart der dazugehörige Schaden aufgeführt, in derselben Reihenfolge wie beim Angriffswert.

- ◆ Der **Verteidigungswert** ist die Zahl der Erfolge, die ein Held mit seinem Angriffswurf erreichen muss, um den Gegner zu verwunden.
- ◆ Die **Ausdauer** ist ein Maß dafür, wie viel Schaden ein Gegner einstecken kann, bevor er ausgeschaltet wird.
- ◆ **Manöver** beschreibt detailliert, wie der Gegner sich im Kampf verhält, wen er angreift, ob er besondere Eigenschaften einsetzt etc.
- ◆ Zu den **besonderen Eigenschaften** eines Gegners können Resistenzen, besondere Angriffsmöglichkeiten oder andere spielrelevante Eigenarten zählen.
- ◆ **Darstellung** unterbreitet dem Erzähler Vorschläge, wie er die Ausdauer der Gegner mithilfe von Würfeln darstellen kann. (Alternativ lässt sich die Ausdauer auch mit Stift und Papier festhalten.) An einigen Stellen wird außerdem auf die Karten im Anhang verwiesen.



Diese können fotokopiert und an passender Stelle auf den Tisch gelegt werden, um bestimmte Spieleffekte nicht die ganze Zeit im Kopf behalten zu müssen.

- ♦ **Kampfende** beschreibt, wann der Kampf beendet ist, üblicherweise indem man den Gegner besiegt oder in die Flucht schlägt. Je nach Kampf kann es aber auch ganz andere Bedingungen geben, um diesen zu beenden. **Bitte unbedingt vor den Spielern geheimhalten!**

VOR DEM GEFECHT

Es ist soweit. Die Helden stehen einem Rudel gefährlicher Monstern gegenüber. Und wie das bei solchen Konfrontationen nun mal so ist, wird wahrscheinlich nur eine Seite das Schlachtfeld lebend verlassen.

Bevor der Kampf losgeht, sagt der Erzähler den Helden, mit wie vielen Gegnern sie es zu tun bekommen, über welche Eigenschaftswerte sie verfügen, welche Manöver sie durchführen und welche besonderen Eigenschaften sie haben. Er erzählt den Helden nicht, unter welchen Umständen der Kampf endet.

Außerdem bekommen die Helden vom Erzähler gesagt, welche **Sonderhandlungen** in diesem Kampf zur Verfügung stehen. So ein Kampf ist keine statische Angelegenheit, bei dem die Kontrahenten stumpf aufeinander losgehen, bis eine Seite den Kürzeren zieht. Stattdessen kommt es zu vielen verschiedenen Situationen, welche die Helden mithilfe von Sonderhandlungen zu ihren Gunsten entscheiden können. **Falls der Effekt einer Sonderhandlung nicht aus ihrem Titel hervorgeht, kann der Erzähler auch den dazugehörigen Vorlesetext erzählen.** Die allermeisten Sonderhandlungen sind mit einer Herausforderung auf eine bestimmte Fertigkeit verbunden. Welche Fertigkeit es ist, wird den Helden ebenfalls vom Erzähler gesagt, nicht jedoch, welcher Mindestwurf erreicht werden muss oder welche Folgen ein Erfolg beziehungsweise Misserfolg der Herausforderung hat.

MITTEN IM GEFECHT

Die Waffen sind bereit, die Gegner und Sonderhandlungen hinreichend in Augenschein genommen, jetzt kann es losgehen. Aber wie genau geht es nun weiter? Wer agiert zuerst und was genau kann man tun? All dies wird im folgenden Abschnitt erklärt.

Zug um Zug

Kämpfe werden rundenweise durchgeführt. Als erstes sind immer die Helden an der Reihe, danach ihre Gegner. Falls die Helden von Verbündeten unterstützt werden, ist bei deren Beschreibung genau angegeben, wann sie an der Reihe sind. Sind alle fertig, geht es in die nächste Runde, bis eine Seite besiegt wurde.

Einer nach dem anderen

Zu Beginn des Abenteuers wird der Held links vom Erzähler zum **Startspieler** ernannt. Er erhält die Startspielerkarte aus dem Anhang (gibt es auch als Download auf www.kaphornia.de). Alternativ kann auch ein beliebiger handlicher Gegenstand als Startspielermarke verwendet werden, zum Beispiel ein Briefbeschwerer oder eine Schachfigur.

Der Startspieler ist als erstes an der Reihe. Hat er seine Handlungen komplett durchgeführt – dies beinhaltet den eventuellen Einsatz von Schicksalspunkten und besonderen Eigenschaften –, folgen die restlichen Helden im Uhrzeigersinn. Anschließend sind die Gegner am Zug.



In der nächsten Runde rückt die Startspielerkarte zum ersten nicht bewusstlosen Helden links vom bisherigen Startspieler weiter, und so weiter, so dass der aktuelle Startspieler mit jeder Runde wechselt.

Wenn ein Kampf beendet ist, bleibt die Karte beim aktuellen Startspieler liegen. Erst im nächsten Kampf wird sie wie oben beschrieben weitergegeben.

Ich bin dran, was nun?

Immer wenn ein Held an der Reihe ist, kann er genau eine Handlung durchführen. Er kann nun ...

... **angreifen**. Er führt dazu einen **Angriffswurf** durch. Dieser wird im folgenden Abschnitt genau erläutert.

... **eine besondere Eigenschaft aktivieren**. Die Effekte treten sofort und noch für diese Runde in Kraft, sofern nichts anderes angegeben ist. Einige Aktivierungen zählen nicht als eigenständige Handlung, sondern gehören zu einem Angriff oder einer Verteidigung.

... **eine Sonderhandlung durchführen**. In allen Kämpfen stehen so genannte „Sonderhandlungen“ zur Verfügung. Hierbei kann es zum Beispiel darum gehen, eine versperrte Tür aufzubekommen, damit die Helden vor einer überwältigenden Monsterhorde flüchten können oder ähnliches. Welche Sonderhandlungen zur Verfügung stehen, wird den Helden vor Kampfbeginn vom Erzähler mitgeteilt. Manchmal ändert sich die Situation auch während eines Kampfes, so dass plötzlich neue Sonderhandlungen zur Verfügung stehen – diese werden den Spielern dann umgehend vom Erzähler mitgeteilt. In jedem Fall zählt das Durchführen einer Sonderhandlung immer als Handlung des Helden für die laufende Runde, außerdem ist damit meistens eine Herausforderung auf eine Fertigkeit verbunden, die nach den üblichen Regeln durchgeführt wird. Jede Sonderhandlung darf pro Runde von beliebig vielen Helden unternommen werden, sofern nichts anderes angegeben ist.

... **den Gegner durch einen lässigen Spruch reizen**. Das bringt keinen regeltechnischen Vorteil, ist aber nie verkehrt. Außerdem zählt es nicht als Handlung.

ZUM ANGRIFF!

Der Moment der Wahrheit ist gekommen. Der Held darf seinen Gegner so richtig in die Zange nehmen, ihm mit seiner Waffe eins überbraten oder aus sicherer Entfernung aufs Korn nehmen. Na ja, zumindest darf er es jetzt probieren. Zunächst muss er jedoch ankündigen, welchen Gegner er angreifen will. Dies ist vor allem bei Kämpfen wichtig, bei denen die Helden gegen verschiedene Gegner antreten, aber auch bei identischen Gegnern muss ein Held oft entscheiden, ob er seinen Angriff gegen einen unverletzten Gegner richten möchte oder gegen einen, der zuvor schon von ihm selbst oder einem anderen Kämpfer verwundet wurde.

Nachdem feststeht, gegen welchen Gegner der Angriff gerichtet ist, führt der Held einen **Angriffswurf** durch. Dies funktioniert in jeder Hinsicht wie bei einer normalen Herausforderung, wobei die geforderte Fertigkeit entweder „Nahkampf“ oder „Fernkampf“ ist, je nachdem, auf welche Weise der Angriff erfolgen soll.



Einige besondere Eigenschaften stellen spezielle Angriffsmöglichkeiten dar (üblicherweise handelt es sich dabei um Kampfzauber). Anstatt auf den Nahkampf- oder Fernkampfwert des Helden zurückzugreifen, stellen sie dem Helden eine bestimmte Anzahl an Angriffswürfeln zur Verfügung. Im Endeffekt laufen aber auch solche Angriffe nach dem hier beschriebenen Schema ab.

Der Angriffswert kann noch durch besondere Eigenschaften oder die Umstände des Kampfes modifiziert werden, dies funktioniert wie die Modifikatoren bei einer normalen Herausforderung. Am Ende verfügt der Held über eine Gesamtwürfelzahl für seinen Angriff.

ANGRIFFSWERT = Fertigkeit + besondere Eigenschaften +/- Modifikatoren

Der Held nimmt jetzt diese Anzahl an Würfeln in die Hand und würfelt sie. Dies ist der Angriffswurf, jede 5 und jede 6 zählt er als Erfolg. Er muss den Verteidigungswert des Gegners mit seiner Zahl an Erfolgen erreichen oder übertreffen.

Gelingt es dem Helden, den Verteidigungswert zu knacken, hat der Held seinem Gegner Schaden zugefügt. Misslingt der Wurf, ist trotzdem nicht alles verloren: Mit besonderen Eigenschaften und/oder Schicksalspunkten kann der Held versuchen, das Ruder herumzureißen und den Erfolg doch noch zu erringen!

Schaden

Ein erfolgreicher Angriffswurf verursacht beim Gegner einen Schadenspunkt. Um dies anzuzeigen, legt der Erzähler bei Kampfbeginn eine Anzahl Würfel in Höhe der Gegneranzahl vor sich ab. Diese werden so platziert, dass der aktuelle Ausdauerwert jedes Gegners oben liegt. Für jeden Schadenspunkt dreht der Erzähler den Würfel auf den reduzierten Wert. Sinkt der Wert auf 0, so wird der Würfel entfernt und zeigt an, dass dieser Gegner besiegt wurde. Alternativ kann die aktuelle Ausdauer auch mit Stift und Papier festgehalten werden.

Ein Gegner kann in einer laufenden Runde auch von mehreren Helden angegriffen und verletzt werden.

Schwere Treffer

Erzielt ein Held bei einem Angriff das Vielfache des Verteidigungswerts in Erfolgen, gelingt ihm ein schwerer Treffer: Der Pfeil schlägt genau zwischen den Augen des Gegners ein oder die Klinge zerteilt mit einem wuchtigen Schlag ein lebenswichtiges Organ.

Gelingt es dem Helden, doppelt so viele Erfolge zu würfeln wie der Verteidigungswert des Gegners beträgt, so fügt er ihm 2 Schadenspunkte zu, beim Dreifachen an Erfolgen 3 Schadenspunkte, beim Vierfachen 4 Schadenspunkte und so weiter.

Wie bei einem gewöhnlichen Treffer werden diese Schadenspunkte beim Gegner markiert. Sinkt die Ausdauer dadurch auf 0, heißt es: ein Gegner weniger.

***Beispiel:** Gragg greift einen Holzgolem an, der über einen Verteidigungswert von 3 und einen Ausdauerwert von 5 verfügt. Mit einem beachtlichen Hieb schafft Gragg 8 Erfolge. Das ist mehr als das Doppelte des Verteidigungswerts, deshalb verliert der Golem 2 Ausdauerpunkte. Hätte Gragg 9 Erfolge geschafft, so hätte er dem Golem sogar 3 Ausdauerpunkte abgenommen.*



Die Hordenregel

Kämpft der Held gegen Horden einfacher Gegner mit Ausdauer 1, dann erwischt es bei einem schweren Treffer gleich mehrere. Für doppelt so viele Erfolge wie die Gegner Verteidigung ins Feld führen können, erledigt der Held zwei Gegner auf einmal, für das Dreifache an Erfolgen sogar drei Gegner auf einmal. Mehr als drei Gegner können mit einem einzelnen Angriffswurf nicht auf einmal ausgeschaltet werden.

Beispiel: Gragg greift eine Gruppe von Zombies an, die über einen Verteidigungswert von 2 und einen Ausdauerwert von 1 verfügen und für die die Hordenregel gilt. Gragg schafft 6 Erfolge, das ist das Dreifache des Verteidigungswertes, sodass Gragg mit seinem Angriff 3 Zombies gleichzeitig ausschaltet. Hätte er 8 oder mehr Erfolge erzielt, so hätte dies die Zahl der vernichteten Zombies nicht erhöht, weil 3 Hordengegner bereits das Maximum ist, das mit einem Schlag vernichtet werden kann.

Zwischen Nahkampf und Fernkampf wechseln

Ein Held kann jederzeit während eines Kampfes vom Fernkampf auf den Nahkampf wechseln oder umgekehrt, ohne dafür eine Handlung ausgeben zu müssen oder sonstige Nachteile zu erleiden. Er ist schließlich ein Held.

Es gibt keine Spielwerte für Waffen

Die in den Heldendokumenten angegebenen Fertigkeitswerte für „Nahkampf“ und „Fernkampf“ beinhalten bereits die vom jeweiligen Helden benutzte Waffe. Die Art der benutzten Waffe steuert also keine zusätzlichen Würfel bei. Später darf ein Held aber magische Waffen erwerben (siehe Seite 99ff.), die ihm besondere Vorteile im Kampf verschaffen.

Munition ist kein Problem

Die Helden haben immer genug Munition für ihre Fernkampfwaffen dabei, so dass ihnen diese niemals während eines laufenden Kampfes ausgeht. Es ist deshalb nicht notwendig zu notieren, wie viele Projektile bereits verschossen wurden.

VERTEIDIGT EUCH!

Nachdem die Helden ihre Handlungen durchgeführt haben, sind ihre Gegner an der Reihe. In deren Beschreibung ist unter dem Punkt „Manöver“ vermerkt, wie sie sich im Kampf verhalten. Hier kann der Erzähler nachlesen, welche Helden sie angreifen oder ob sie vielleicht noch ganz andere Dinge im Sinn haben.

Der Manöver-Eintrag sagt oft, dass sich die Gegner „gleichmäßig auf die Helden verteilen, beginnend beim Startspieler“. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Gegner durch die Anzahl der Helden geteilt wird, um zu ermitteln, mit wie vielen Gegnern es jeder Held zu tun bekommt. Übrig bleibende Bruchteile werden von links nach rechts verteilt, beginnend beim Startspieler. Wenn es weniger Gegner als Helden gibt, bedeutet es, dass die Helden, die ganz weit links vom Startspieler sitzen, in dieser Runde ungeschoren davon kommen.

Beispiel: Eine Gruppe aus vier Helden kämpft gegen zehn Gegner, die sich bei ihren Angriffen „gleichmäßig auf die Helden verteilen, beginnend beim Startspieler“. Deshalb muss sich der Startspieler und der links von ihm sitzende Held gegen jeweils drei Gegner verteidigen, während die anderen beiden Helden sich nur gegen jeweils zwei Gegner verteidigen müssen.



Der Kampf gegen Monster ist gefährlich: Je nachdem, auf welche Weise sie angreifen, muss sich der Held mit einem **Verteidigungswurf** auf Widerstand, Reflexe oder Willenskraft verteidigen. Wie schon beim Angriffswurf können dabei Modifikatoren aus besonderen Eigenschaften oder Situationen den Wert noch erhöhen oder senken. Dies ergibt die Gesamtwürfelzahl, die dem Helden für diese Herausforderung zur Verfügung steht.

**VERTEIDIGUNGSWERT =
Fertigkeit + besondere Eigenschaften +/- Modifikatoren**

Dem Helden muss eine Herausforderung gegen den Angriffswert des Gegners gelingen, will er den Angriff ohne Schaden überstehen. Misslingt dies (auch hier kann der Held mit Schicksalspunkten oder besonderen Eigenschaften nachlegen, siehe Seite 8 und 9), verursacht der Gegner Schaden in Höhe seines Schadenswerts. Dieser Wert wird von der Ausdauer des Helden abgezogen.

Sinkt die Ausdauer eines Helden dadurch auf 0, bricht er bewusstlos zusammen und nimmt nicht mehr am Kampf teil, es sei denn, er führt einen Adrenalinstoß durch (siehe Seite 7) oder wird geheilt. Solange ein Held bewusstlos ist, wird er nicht von den Gegnern angegriffen. Die Gegner verteilen sich dann entsprechend auf die nicht bewusstlosen Helden.

Sollten am Ende einer Runde alle Helden bewusstlos sein, so wurden sie von ihren Gegnern besiegt und haben das Abenteuer verloren!

ERFAHRUNGSPUNKTE, GOLDSTÜCKE UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Wenn es den Helden gelingt, die ihnen gestellten Herausforderungen zu meistern, ihre Gegner zu besiegen und die Unschuldigen vor einem schlimmen Schicksal zu bewahren, so werden sie am Ende des Abenteuers für ihre Leistungen mit **Erfahrungspunkten** belohnt. Mithilfe dieser Erfahrungspunkte können sie ihre Spielwerte verbessern, so dass sie gestärkt ins nächste Abenteuer aufbrechen können.

Ebenfalls am Ende eines Abenteuers erhalten die Helden **Goldstücke** zur Belohnung, mit denen sie **magische Gegenstände** kaufen können, die ab Seite 99 beschrieben werden. Die ab Seite 24 beschriebenen Helden verfügen bereits über jeweils einen magischen Gegenstand, mit dem sie ins Abenteuer starten können, sowie eine gewisse Anzahl Goldstücken, die sie aber erst am Ende des Abenteuers nutzen können. Bis es soweit ist, müssen die Helden zunächst ihren Mut und ihre Tatkraft unter Beweis stellen. Also, worauf warten Sie noch? Auf ins Abenteuer!



ERGÄNZUNGSREGELN

Nach mehreren Dutzend Testspielen haben sich die Kaphornia-Regeln als so robust erwiesen, dass keine Regeländerungen nötig sind. Die hier aufgeführten Ergänzungsregeln dienen deshalb in erster Linie der Beschleunigung des Spielflusses und in zweiter Linie als clevere Marketing-Gags.

1. Der Kaphornia-Würfel

Die Idee des **Kaphornia-Würfels** besteht darin, das Spiel für Leute zu erleichtern, die es nicht gewohnt sind oder aus anderen Gründen hinderlich finden, bei jedem Würfelwurf eine Anzahl Würfel werfen zu müssen, die sie kaum in einer Hand halten können. Der Kaphornia-Würfel funktioniert wie folgt:

Wenn ein Spieler bei einer Herausforderung zehn oder mehr Würfeln werfen muss, so darf er zehn seiner normalen Würfel gegen einen Kaphornia-Würfel eintauschen. Ein Held, der bei einer Herausforderung 15 Würfel werfen muss, dürfte also statt dessen 1 Kaphornia-Würfel sowie 5 normale Würfel werfen. Diese Entscheidung ist nicht für das ganze Spiel bindend, sondern darf vor jedem Würfeln neu getroffen werden.

Kaphornia-Würfel gibt es, solange der Vorrat reicht, als kostenlose Promo-Geschenke auf allen Veranstaltungen, auf denen wir Kaphornia-Spielrunden durchführen. Es handelt sich dabei um besondere Würfel, bei denen die Augenzahl „6“ durch ein **Kaphornia-Symbol** ausgetauscht wurde. Anstelle eines Original-Kaphornia-Würfels darf also auch ein normaler sechsseitiger Würfel verwendet werden, solange er von den anderen Würfeln unterschieden werden kann und der Spieler daran denkt, dass die Augenzahl „6“ eine besondere Wirkung hat.

Die vom Kaphornia-Würfel angezeigte Augenzahl gibt die Erfolge an, die mit dem Kaphornia-Würfel erzielt wurden. Wird dagegen ein Kaphornia-Symbol gewürfelt, so zählt dies wie ein Erfolg und der Spieler darf den Kaphornia-Würfel sofort ein weiteres Mal werfen und das neue Wurf Ergebnis zu dem bereits erzielten Erfolg hinzuaddieren. Wirft er weitere Male das Kaphornia-Symbol, so darf er wiederum einen Erfolg zu seinen Gesamterfolgen hinzuaddieren und erneut würfeln, bis er ein anderes Wurf Ergebnis als ein Kaphornia-Symbol erzielt.

***Beispiel:** Baltasar stellt sich mit 13 Würfeln einer Herausforderung. Er entscheidet sich, anstelle von 13 normalen Würfeln 1 Kaphornia-Würfel und 3 normale Würfel zu werfen. Der Kaphornia-Würfel zeigt ein Kaphornia-Symbol, die anderen Würfel eine „2“, „4“ und „5“. Da er ein Kaphornia-Symbol gewürfelt hat, wirft Baltasar den Kaphornia-Würfel erneut und erzielt diesmal eine „4“. Er hat deshalb insgesamt 6 Erfolge erzielt: 1 Erfolg durch das Kaphornia-Symbol, 4 Erfolge durch die abschließende Augenzahl des Kaphornia-Würfels und 1 weiteren Erfolg durch die gewürfelte „5“ bei den normalen Würfeln.*

2. Karma-Bonus

Die besondere Eigenschaft „**Karma-Bonus**“ wurde entworfen, um Helden unter die Arme zu greifen, die stark auf ihre Schicksalspunkte angewiesen sind, wie z.B. Baltasar der Magier.

Ein Held darf am Ende eines Abenteuers 30 Erfahrungspunkte ausgeben, um die besondere Eigenschaft „Karma-Bonus“ zu kaufen. Ein Held mit dieser Eigenschaft erhält am Ende jedes Aktes 1 Schicksalspunkt zusätzlich zu den Schicksalspunkten, die er normalerweise am Ende eines Aktes erhält. Die besondere Eigenschaft „Karma-Bonus“ darf mehrmals erworben werden und verleiht dem Helden ein entsprechendes Mehrfaches an Schicksalspunkten am Ende jedes Aktes.



3. Das Kaphornia-T-Shirt

Das **Kaphornia-T-Shirt** ist eine offizielle Sonderregel, die dazu dient, treue Kaphornia-Fans zu belohnen. Sie gilt bei allen Kaphornia-Spielrunden.

Ein Spieler, der während einer Kaphornia-Spielrunde ein T-Shirt mit der Abbildung des Helden trägt, den er in dieser Spielrunde spielt, erhält am Anfang des Abenteuers und zu Beginn jedes neuen Aktes 1 zusätzlichen Schicksalspunkt. Mit anderen Worten: Ein satter Bonus für all diejenigen, die bereit sind, Fahne zu bekennen.

Kaphornia-T-Shirts gibt es in unserem T-Shirt-Shop www.kaphornia.spreadshirt.de.

OFT GESTELLTE FRAGEN

Im Folgenden sind eine Reihe von Fragen aufgeführt, die Ihnen die Spieler stellen könnten, zusammen mit den dazugehörigen Antworten.

Beinhalten die Fertigkeitswerte für Nahkampf, Fernkampf und Widerstand die von den Helden benutzten Waffen und Rüstungen? Ja, um das Spiel einfacher zu gestalten, sind diese Ausrüstungsgegenstände bereits vollständig in die Spielwerte der Helden eingerechnet worden und verleihen darüber hinaus keine weiteren Spieleffekte. Nach einem Abenteuer dürfen die Helden allerdings mit dem von ihnen erworbenen Gold magische Waffen und Rüstungen kaufen, die verschiedene Spieleffekte zur Verfügung stellen (siehe Seite 99).

Warum gibt ein Adrenalinstoß den Ausdauerpunkt erst in der darauffolgenden Runde? Der Grund dafür ist, dass der Held durch den Adrenalinstoß seine Handlung verbraucht. Er kann also in der laufenden Runde nicht mehr handeln und stünde dann mit nur 1 Ausdauerpunkt vor den Gegnern, die ihn möglicherweise gleich wieder zu Boden schicken, bevor er auch nur einmal gehandelt hat. Dadurch, dass er in der laufenden Runde noch als bewusstlos gilt, wird er dagegen von den Gegnern ignoriert und hat auf jeden Fall in der nächsten Runde mindestens eine Handlung zur Verfügung (es sei denn, dass innerhalb der laufenden Runde alle seine Mitstreiter auch noch bewusstlos werden).

Endet ein Kampf sofort, wenn die Endbedingung erfüllt ist, oder wird noch bis zum Ende der laufenden Runde weitergespielt? Sobald die unter „Kampfende“ aufgeführten Bedingungen erfüllt sind, endet ein Kampf augenblicklich. Die laufende Runde wird nicht zuende gespielt und die Startspielerkarte verbleibt beim aktuellen Startspieler.

Wenn ein Held in einer Runde von mehreren Gegnern angegriffen wird, aber schon durch den Angriff des ersten Gegners bewusstlos wird, was machen dann die restlichen Gegner? In einer solchen Situation verfallen die Angriffe der restlichen Gegner.

Wie kann ich einen besseren Überblick über die Anzahl der zu würfelnden Würfel behalten? Oft ändert sich diese Anzahl von einer Eigenschaft zur nächsten ja nur um ein bis zwei Würfel, aber ich muss jedes Mal alle Würfel nachzählen, damit ich mich nicht vertue. Es gibt einen Trick, mit dem sich dieses Problem gut in den Griff bekommen lässt: Am besten hat man immer genau zehn Würfeln in einer bestimmten Farbe sowie alle weiteren Würfel in einer anderen Farbe parat. Da man weiß, dass die zehn Würfel in ihrer Farbe immer zu zehnt sind, braucht man bei den Eigenschaftswerten nur noch auf die Einerstelle zu achten und die Zahl der andersfarbigen Würfel entsprechend anzupassen. Probiere es aus, es funktioniert wirklich gut!



TIPPS FÜR DEN ERZÄHLER

Hallo, lieber Erzähler! Bei diesem Abenteuerspiel übernehmen Sie eine besondere Rolle, die weder leichter noch schwieriger ist als die der Helden, sondern einfach nur andere Aufgaben beinhaltet. Ihre wichtigste Aufgabe ist es, das Abenteuer von Anfang bis Ende abzuwickeln. Keine Angst, der Abenteuertext lässt Sie dabei keine Sekunde im Stich, sondern gibt Ihnen sehr genaue und leicht verständliche Regieanweisungen, mit denen Sie das Spiel im Fluß halten können. Es ist noch nicht einmal notwendig, sich den Abenteuertext vorher durchzulesen, aber wie Sie sich denken können, kann es natürlich auch nicht schaden.

Ebensowenig ist es erforderlich, sich die folgenden Tipps durchzulesen. Es handelt sich nicht um Regeln (diese wurden bereits in den vorangegangenen Kapiteln vollständig beschrieben), sondern um eine Reihe von Hinweisen und Hilfestellungen, die einen reibungslosen Start ermöglichen sollen. Teilweise wird dabei sehr tief ins Detail gegangen, deshalb benutzen Sie bitte nur das, was Sie für sinnvoll halten, und ignorieren Sie den Rest. Über kurz oder lang werden Sie ohnehin Ihren eigenen Spielstil entwickeln.

DER AUFBAU DES ABENTEUERS

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Texten in diesem Abenteuer. Zum einen den **Vorlesetext**. Dieser ist immer *kursiv* geschrieben und dazu bestimmt, zum jeweiligen Zeitpunkt von Ihnen vorgelesen zu werden. Alle anderen, nicht kursiven Texte sind **Regieanweisungen** für Sie. Eine solche Regieanweisung könnte zum Beispiel lauten: „Bitte lesen Sie das Folgende vor:“, gefolgt von einem kursiven Vorlesetext.

Eine weitere sehr häufige Regieanweisung teilt Ihnen mit, dass einer oder mehrere Helden sich bestimmten **Herausforderungen** stellen müssen. Dies wird immer von einer Textbox gefolgt, in der die Ergebnisse beschrieben werden, die bei einem Erfolg beziehungsweise Misserfolg der jeweiligen Herausforderung zum Tragen kommen. Zu keinem Zeitpunkt müssen Sie selbst entscheiden, welche Herausforderungen die Helden bestehen sollen oder welche Folgen ein Erfolg oder Scheitern für sie hat – dies wird immer vom Abenteuertext vorgegeben. Auch wenn Sie innerhalb des Abenteuers zur nächsten Szene weiterspringen sollen, wird dies als Regieanweisung erwähnt. Fehlt eine solche Anweisung, so bedeutet dies für Sie, dass Sie einfach vor Ort weiterlesen können.

Eine Sonderstellung nehmen die **Kämpfe** ein. Diese liefern Ihnen zunächst Informationen darüber, gegen welche und wie viele Gegner die Helden kämpfen müssen. Anschließend werden die Spielwerte der Gegner aufgelistet, gefolgt von den während des Kampfes zur Verfügung stehenden Sonderhandlungen sowie besonderen Ereignissen, die während des Kampfes eintreten können. Ganz am Ende werden noch Sonderregeln erklärt, falls solche während des Kampfes zum Einsatz kommen. Ein Beispiel hierfür könnten Verbündete sein, die den Helden zur Seite stehen, oder besondere Aufgaben, die während des Kampfes erfüllt werden müssen. Während eines solchen Kampfes kann es durchaus dazu kommen, dass Sie hin- und herblättern müssen, aber keine Sorge, die Informationen werden immer auf dieselbe Weise präsentiert, so dass Sie nach ein bis zwei Kämpfen den Bogen raushaben werden.

Eine weitere Sonderstellung gilt für die **Unterhaltungen** mit wichtigen Abenteuerpersonen. Diese beginnen üblicherweise mit dem Satz „Schlüpfen Sie nun in die Rolle von XYZ.“ Dies ist der Teil des Spiels, der sich am schwierigsten vorhersehen und am wenigsten in Regeln fassen lässt. Er kann aber durchaus zum interessantesten Bestandteil werden, sobald Sie und die Hel-



den die nötige Erfahrung gesammelt haben. Grundsätzlich beginnt ein solcher Abschnitt mit der Beschreibung der Person, die Sie am Spieltisch darstellen sollen. Wie sehr Sie in dieser Rolle aufgehen wollen, ist ganz Ihnen überlassen – das ist eine Frage der Erfahrung, des persönlichen Geschmacks und der aktuellen Tagesform. Grämen Sie sich nicht, wenn es am Anfang nicht so klappt, wie Sie sich das vorgestellt haben – Übung macht den Meister! Die Unterhaltungen wurden so gestaltet, dass es nicht darum geht, dass die Helden die Abenteuerperson zu irgend-etwas überreden müssen, was diese nicht ohnehin möchte, oder umgekehrt. Statt dessen geht es vornehmlich um den Austausch von Informationen, üblicherweise von der Abenteuerperson an die Helden. Eine Liste enthält alle üblichen Fragen, die die Helden stellen könnten, mit den passenden Antworten. Die Reihenfolge entspricht dem zu erwartenden Ablauf des Gesprächs, aber seien Sie darauf vorbereitet, auch mal von vorn nach hinten und umgekehrt zu springen. Das Wichtigste ist es, möglichst alle Informationen an die Helden weiterzugeben und die am Ende der Unterhaltung hinter „Die Unterhaltung sollte damit enden, dass ...“ aufgeführte Endbedingung zu erreichen.

Zu guter Letzt sollen auch noch die **Erzähleraktionen** erwähnt werden. Diese sind mit einer entsprechenden Überschrift versehen und stellen optionale Ereignisse dar, die das Abenteuer schwieriger, aber auch abwechslungsreicher gestalten. Nähere Hinweise zum Einsatz von Erzähleraktionen siehe unten.

HERAUSFORDERUNGEN UND EINSATZ VON SCHICKSALSPUNKTEN

Achten Sie beim Vorlesen der Herausforderungen unbedingt darauf, nicht den Mindestwurf mit vorzulesen! Dies ist wichtig, um bei den Helden ein gewisses Spannungsmoment aufzubauen, da sie nicht genau wissen, was auf sie zukommt. Grundsätzlich ist es aber auch nicht schlimm, wenn Ihnen der Mindestwurf aus Versehen herausrutscht.

Es geht beim Verschweigen des Mindestwurfes auch nicht darum, die Helden zu hänseln. Statt dessen lassen Sie sie würfeln und gewöhnen Sie sich für jede Art von Ergebnis eine ganz bestimmte Reaktion an. Wenn einem Helden zum Beispiel nur noch 1 Erfolg fehlt, um eine Herausforderung erfolgreich zu bestehen, dann sagen Sie ihm: „Wenn du diese Herausforderung bestehen möchtest, würde es sich lohnen, einen Schicksalspunkt auszugeben.“ Fehlen dagegen noch 2 Erfolge, so können Sie sagen: „Das ist schwierig, aber machbar.“ Bei 3 oder mehr fehlenden Erfolgen sollten Sie dagegen sagen: „Hier lohnt sich ein Einsatz von Schicksalspunkten eigentlich nicht.“

Eine solche Aussage von Ihnen ist natürlich immer ambivalent, denn Sie selbst wissen ja auch nicht, ob der Held die nötigen Erfolge würfeln wird. Es ist absolut möglich, dass er mit drei zusätzlichen Würfeln keinen einzigen zusätzlichen Erfolg schafft. Ebenso gut kann es aber auch passieren, wenn auch nur in sehr seltenen Fällen, dass alle drei zusätzlichen Würfel einen Erfolg anzeigen.

In jedem Fall sollten Sie aber darauf verzichten, die Helden absichtlich zu hintergehen, indem Sie ihnen eine falsche, mit Schicksalspunkten zu überbrückende Differenz vorgaukeln. Seien Sie unbedingt ehrlich zu ihnen! Dann lernen die Helden, Ihnen zu vertrauen, und Sie können gemeinsam mit ihnen mitfiebern. Denn am Ende ist es ohnehin der Zufall, der entscheidet.

Dieselben Richtlinien gelten für gemeinsame Herausforderungen, bei denen jeder Held 1 Schicksalspunkt ausgeben darf, um zusätzliche Würfel zu werfen. Lassen Sie auch hier die Helden schon im Vorfeld wissen, ob es sich für sie lohnen würde, Schicksalspunkte auszugeben oder nicht. Erlauben Sie dem jeweiligen Helden, seinen Schicksalspunkt auszugeben, zu würfeln und die erzielten



zusätzlichen Erfolge zum Gesamtergebnis hinzuzuaddieren, bevor der nächste Held an der Reihe ist, so dass keine Schicksalspunkte unnötig verschwendet werden.

Während eines Kampfes werden die Angriffs- und Verteidigungswerte der Gegner nicht verschwiegen. Das hat den Grund, dass es bei solchen mehrmals hintereinander erfolgenden Würfelwürfen auf Dauer zu aufwändig wäre, mit einem geheim gehaltenen Mindestwurf zu arbeiten. Außerdem wissen clevere Spieler nach der ersten Kampfunde ohnehin, was die Mindestwürfe sind.

SPIELMARKEN UND KARTEN

Grundsätzlich genügt es, den Spielern alle benötigten Informationen, wie zum Beispiel die Spielwerte von Gegnern, vorzulesen und die veränderlichen Ausdauer- und Schicksalspunkte auf einem Blatt Papier zu notieren. Wir empfehlen aber ausdrücklich, statt dessen die Karten im Anhang zu fotokopieren und die Ausdauer- und Schicksalspunkte mit Spielmarken darzustellen. Passende Spielmarken finden sich eigentlich in jeder Brettspielsammlung, wenn man erfinderisch ist, und es beschleunigt das Spiel und macht es „fühlbare“, wenn Dinge am Spieltisch herumgereicht werden.

ERZÄHLERAKTIONEN UND ERZÄHLERGNADE

Bevor Sie Ihre erste Erzähleraktion einsetzen, sollten Sie Ihr erstes Abenteuer komplett gespielt und sich ein Gefühl für die Gefährlichkeit gewisser Spielsituationen angeeignet haben. Mit der dadurch erworbenen Spielerfahrung fällt es Ihnen leichter zu entscheiden, wann der Einsatz von Erzähleraktionen gerechtfertigt ist und wann nicht. Im schlimmsten Fall kann ein übermäßiger Einsatz von Erzähleraktionen dazu führen, dass die Helden durch den erhöhten Schwierigkeitsgrad scheitern. Aber selbst wenn die Helden einen Kampf unter erschwerten Bedingungen überstanden haben, kann dies immer noch bedeuten, dass sie wichtige Ressourcen, vor allem in Form ihrer Schicksalspunkte, verbraucht haben, so dass der Rest des Abenteuers mühselig wird. Richtig eingesetzt können Erzähleraktionen das Spiel dagegen mit Dramatik und Spannung bereichern.

Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Helden auf dem letzten Loch pfeifen und kurz vor einer fatalen Niederlage stehen (egal ob es daran liegt, dass Sie zuvor eine Erzähleraktion eingesetzt haben oder nicht), so können Sie den Sturz der Helden bremsen, indem Sie den Angriffswert eines Gegnertyps um 1 reduzieren. Das sollte in den meisten Fällen ausreichen, um den Helden eine zweite Chance einzuräumen. Im Gegenzug sollten Sie allerdings einen zuvor genommenen Erzählerschicksalspunkt ablegen oder zu einem späteren Zeitpunkt eine Erzähleraktion spielen, ohne sich einen Erzählerschicksalspunkt zu nehmen.

Eine weitere Möglichkeit besteht natürlich darin, keine Gnade walten, sondern das Abenteuer scheitern zu lassen, wenn die Helden einen schlechten Tag haben und bei den ihnen gestellten Herausforderungen versagen. Bei jungen Spielern raten wir von einer so harten Vorgehensweise ganz klar ab! Bei erwachsenen Spielern könnte dagegen eine mögliche Niederlage genau das sein, was das Spiel spannend und herausfordernd macht. Nicht zu vergessen ist auch die Tatsache, dass die Helden mit mehr Erfahrungspunkten aus dem Abenteuer hervorgehen, je mehr Erzählerschicksalspunkte Sie sich während des Abenteuers genommen haben. Vor allem wenn die Helden das Abenteuer bereits kennen, bietet es sich an, die „Harte Variante“ zu spielen, bei dem auf jeden Fall alle Erzähleraktionen ausgelöst werden. Das ist aber wirklich nur für erfahrene Spieler und Helden empfehlenswert.



FREUNDLICHKEIT UND SPIELBALANCE

Ihnen ist vielleicht schon aufgefallen, dass Sie bei diesem Spiel nicht gegen die Helden spielen, sondern gemeinsam mit ihnen. Alle Würfelwürfe werden ohnehin von den Helden durchgeführt und es gibt (fast) keine Heimlichtuerei. Gehen Sie ruhig noch einen Schritt weiter und feuern Sie die Helden an, geben Sie taktische Tipps und fiebern Sie beim Würfeln mit. Auf diese Weise können Sie ein gutes Gemeinschaftsgefühl am Spieltisch erwecken und erhöhen auch Ihren eigenen Spielspaß.

Allgemein gilt: Seien Sie nett zu den Helden! Es gibt überhaupt keinen Grund, ihnen das Leben schwer zu machen, dafür sorgt bereits das Abenteuer. Wenn eine Regel nicht ganz klar formuliert ist, dann bedeutet das meistens, dass es zwei mögliche Auslegungsweisen gibt: eine, die die Helden bevorzugt und eine, die die Helden benachteiligt. In diesem Fall dürfen Sie ruhig immer zugunsten der Helden entscheiden.

Aber erinnern Sie die Helden daran, dass das Abenteuer nur dann spannend ist, wenn die Helden es mit Mühe und Not bestehen. Es hat also wirklich niemand etwas davon, beim Würfeln zu mogeln oder immer wieder Ausnahmeregelungen zu erfinden, die den Helden einen Vorteil verschaffen.

ABSEITS DES WEGES

Dieses Abenteuer verfügt über einen detailliert ausgearbeiteten, festgelegten Handlungsablauf. Durch ein reichhaltiges Angebot verschiedener Vorgehensweisen, aus denen die Helden frei wählen dürfen, entsteht ein Gefühl der Entscheidungsfreiheit, aber davon abgesehen bewegt sich das Abenteuer in einem eng abgesteckten Rahmen, wie man es bei einem nachgespielten Film erwarten darf. Trotzdem kann es manchmal unterhaltsam sein, seinen eigenen Ideen zu folgen. Falls die Helden Ideen haben, die nicht im Buch erwähnt werden, dann dürfen Sie ihnen die Umsetzung dieser Ideen erlauben. Damit die Handlung durch solche besonderen Aktivitäten der Helden nicht aus dem Ruder läuft, gelten für Heldenaktivitäten außerhalb des ausgetretenen Abenteuerpfades die folgenden Richtlinien:

- ♦ **Der Erzähler hat bei allen Entscheidungen das letzte Wort.** Wenn Sie eine alternative Vorgehensweise der Helden für unpassend halten, so dürfen Sie diese verbieten, ohne dafür Gründe nennen zu müssen. Schließlich kennen Sie das Abenteuer am besten und wissen, welche Ergänzungen sich eignen und welche nicht.
- ♦ **Nicht die Handlung sprengen.** Vorgehensweisen, die eine radikale Veränderung der Handlung verursachen, sollten nicht erlaubt werden.
- ♦ **Mit Herausforderungen verbinden.** Die meisten alternativen Vorgehensweisen werden dazu dienen, die Situation der Helden zu verbessern, also sollten sie nicht automatisch gelingen, sondern nur indem sich der entsprechende Held zunächst einer Herausforderung stellt und diese besteht. Wählen Sie eine beliebige passende Fertigkeit aus und legt insgeheim einen Mindestwurf zwischen 3 (leicht) und 5 (schwer) fest. Nicht bestandene Herausforderungen könnten auch negative Effekte für die Helden haben!
- ♦ **Mit einer Handlung verbinden.** Wenn ein Held während eines Kampfes etwas Besonderes unternehmen möchte, so sollte dies immer auch seine Handlung verbrauchen, d.h. er kann in der laufenden Kampfrunde nicht noch weitere Aktivitäten durchführen.
- ♦ **Belohnung begrenzen.** Falls der Held die Würfelherausforderung besteht, sollte dies in einem spürbaren, aber keinesfalls übertriebenen Vorteil resultieren. Übertrieben wäre zum Beispiel die permanente Verbesserung einer Fertigkeit. Besser geeignet ist ein temporärer Würfelbonus, der es dem Helden erlaubt, bei einer späteren, passenden Herausforderung des Abenteuers 2 bis 3 zusätzliche Würfel zu werfen.

